

FIRELORD

AMSTRAD

El camino se adentraba en el bosque, llevando a Sir Galaheart hacia las profundas sombras allí imperantes. De repente sonó una voz desde la oscuridad: «Hijo mío, has vuelto al imperio de Torot, a descubrir sus secretos ocultos, a buscar su sagrada Piedra de Fuego y llevarla de nuevo al dragón para guardarla en su nicho.»

Galaheart tembló al recordar cómo la Reina Malvada había puesto una maldición sobre el reino, causando apariciones de fuego y fantasmas. Sólo soltaría la Piedra de Fuego si recibía a cambio los cuatro hechizos de la juventud eterna. Galaheart cayó de rodillas, abatido por el terror. «No temas», dijo la voz, «la respuesta se encuentra dentro del reino. Usa las piedras preciosas encantadas y no me falles.»



HECHIZO: Hechizo que te transporta a un sitio mágico.



PUERTA: Paga un peaje para pasar a la casa.



SUMINISTROS: Compra comida, armas o monedas.



INFORMACION: Averigua cómo puedes terminar tu búsqueda.

CONTROLANDO A SIR GALAHEART

Desde el teclado, selecciona las teclas que quieras, o usa éstas:

NEGOCIACIONES EN TOROT

CINTAS
Muestran el color de personajes similares (Bruja verde, Mago blanco, etc.).

HACER TRAMPA
Selecciona aquí antes de negociar, y no perderás los objetos con los que pagas. Si te pillan, la venganza será terrible.

SALIDA
Selecciona aquí para salir de la casa.

OFERTA
Cuando se negocia, el personaje ofrece una oferta en esta columna; por ejemplo, aquí el dragón ofrece este hechizo a cambio de una bolsa de dinero y un candelabro.

Cuando has entrado en una casa, puedes negociar con el ocupante.

Pon el cursor sobre el dibujo y pulsa «disparo» para seleccionarlo.

Volviendo a pulsar disparo, anulas la selección.

Cada personaje da unos **SERVICIOS** para los cuales tienes que negociar de la siguiente manera:

1. Selecciona un **SERVICIO**.
2. Selecciona entre uno y cuatro de los objetos de Galaheart.
3. Si el pago es suficiente, el personaje hará una **OFERTA** en la columna derecha.
4. Selecciona uno de los dibujos de la **OFERTA** si quieres cerrar el trato.

TIPOS DE SERVICIOS



BALANZA: Cambia un objeto.



POSTE: Así sabrás dónde estás.

O: Izquierda.

P: Derecha.

A: Abajo.

Q: Arriba.

M: Disparo.

Compatible con joysticks Kempston, Sinclair 2 y de cursor.

PAUSA: ESC.

SIGUE: Cualquier tecla o acción del joystick.

TERMINAR: Pulsa las teclas SHIFT y DEL simultáneamente.

© 1986 Hewson Consultants.

ERBE garantiza la alta calidad de fabricación en sus productos.

Todos los programas se encuentran grabados en ambas caras del cassette, para una mayor seguridad de carga.

No obstante, si se diera el caso que algún juego **no cargara** por ninguna de sus caras, le rogamos nos remita la cassette (sin el estuche) a ERBE SOFTWARE, Santa Engracia, 17, 28010 Madrid. Le sería cambiada a vuelta de correo por otra igual en perfectas condiciones.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de **ERBE Software, S. A.**

ERBE SOFTWARE, S. A.
Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid